

**PENGEMBANGAN GAME KAHOOT! BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Qonita Afriyani¹, Munaris², Rangga Firdaus³

^{1,2,3} Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar, Fakultas
Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

Alamat e-mail : afriyanigonita@gmail.com¹, munaris.1970@fkip.unila.ac.id²,
ranggafirdaus@fkip.unila.ac.id³

ABSTRACT

This study developed and tested the effectiveness of local wisdom-based kahoot! games in improving students' critical thinking skills in the Indonesian language subject of grade IV students of SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis. The development model used was 4D involving 31 students. The results showed that conventional methods caused boredom and saturation in learning, while local wisdom-based kahoot! games increased student engagement and understanding. Validation by material, language, and media experts ensured the feasibility of local wisdom-based kahoot! games with several revisions to improve the clarity of the display and language. The t-test showed a significant difference between the experimental class and the control class (Sig. 2-tailed = 0.000), N-Gain in the experimental class was 62.96% while in the control class it was 38.99% indicating high effectiveness. The average value increased from 58.25 (pre-test) to 84.77 (post-test). Thus, the kahoot! based on local wisdom has been proven to be an innovative solution in improving students' critical thinking skills.

Keywords: Kahoot! Game, Local Wisdom, Critical Thinking Skills

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan dan menguji efektivitas *game kahoot!* berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis. Model pengembangan yang digunakan adalah 4D dengan melibatkan 31 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode konvensional menyebabkan kebosanan dan kejenuhan dalam pembelajaran, sementara *game kahoot!* berbasis kearifan lokal meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media memastikan kelayakan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal dengan beberapa revisi untuk meningkatkan kejelasan tampilan dan bahasa. Uji-t menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sig. 2-tailed = 0,000), N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 62,96% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 38,99% menandakan efektivitas tinggi. Rata-rata nilai meningkat dari 58,25 (pre-test) menjadi 84,77 (post-test). Dengan demikian, *game kahoot!* berbasis kearifan lokal

terbukti sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Kata Kunci: *Game Kahoot!*, Kearifan Lokal, Kemampuan Berpikir Kritis

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan di Indonesia. Bahasa Indonesia bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai penjalin identitas bangsa dan kekayaan budaya yang perlu dijunjung tinggi.

Proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang meliputi kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis (Alfianto, 2006). Selain itu, dalam kurikulum merdeka, menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan 1) membentuk akhlak mulia dengan menggunakan bahasa Indonesia secara santun; 2) membentuk sikap pengutamaan dan penghargaan terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi

negara Republik Indonesia; 3) membentuk kemampuan berbahasa dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulis, visual, audio, audiovisual) untuk berbagai tujuan (genre) dan konteks; 4) membentuk kemampuan literasi (berbahasa, bersastra, dan bernalar kritis-kreatif) dalam belajar dan bekerja; 5) membentuk kepercayaan diri untuk berekspresi sebagai individu yang cakap, mandiri, bergotong royong, dan bertanggung jawab; 6) membentuk kepedulian terhadap budaya lokal dan lingkungan sekitarnya; dan 7) membentuk kepedulian untuk berkontribusi sebagai warga Indonesia dan dunia yang demokratis dan berkeadilan (Agustina, 2017).

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam konteks kurikulum merdeka, mengajak pendidik dan peserta didik untuk saling berkomunikasi secara aktif. Pendidik bukan lagi sebagai subjek, akan tetapi berperan sebagai fasilitator. Menurut Atmazaki (2013), mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan

berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia di era digital.

Di era digital seperti sekarang, penting untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia agar sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Teknologi tidak hanya memfasilitasi akses terhadap sumber belajar yang beragam, tetapi juga dapat memperkaya metode pembelajaran melalui pendekatan

yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, dalam era digital ini, pengaruh revolusi industri terlihat jelas pada semua sektor kehidupan salah satunya dalam dunia pendidikan yakni perkembangan dalam penggunaan media pembelajaran. Selama ini pendidik hanya sebagian yang menggunakan media pembelajaran ketika melaksanakan pembelajaran di kelas. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan kebanyakan masih bersifat konvensional, sehingga berpengaruh terhadap kegiatan evaluasi pembelajaran. Seharusnya, disediakan fasilitas yang memadai untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas seperti jaringan internet. Hal ini tentu akan menjadi tantangan baru dalam dunia pendidikan untuk memahami teknologi agar tercapainya pembelajaran yang mampu berkolaborasi dengan jaringan internet sehingga lebih mudah tercapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Hal ini juga mendorong cara berpikir, bertindak, serta cara belajar peserta didik dalam menyiapkan diri bersaing dalam era revolusi 4.0.

Perkembangan teknologi di era industri 4.0 mengharuskan semua instansi pendidikan harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang kondusif dan tidak membosankan (Andari 2020). Sehingga dengan berkembangnya zaman menjadikan alat-alat komunikasi yang semakin canggih, bermanfaat dan mampu menjadi solusi untuk peserta didik dan juga guru dalam mengakses segala sesuatu. Oleh karena itu, seorang guru memegang peranan yang sangat penting untuk menghasilkan generasi bangsa yang berprestasi. Sumberdaya yang berkualitas akan menentukan mutu kehidupan pribadi, masyarakat, dan bangsa dalam rangka mengantisipasi, mengatasi persoalan-persoalan, dan tantangan-tantangan yang terjadi dalam masyarakat pada kini dan masa depan sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Agar tujuan pendidikan dapat tercapai maka diperlukan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam menggali ilmu pengetahuan terutama pada saat proses pembelajaran di sekolah. Dalam kaitannya dengan aktivitas

belajar, guru hendaknya berperan dalam memfasilitasi agar terjadinya proses mental emosional siswa sehingga dapat tercapai kemajuan. Peserta didik akan lebih leluasa menuangkan gagasan mereka yang dibangun berdasarkan informasi dari berbagai sumber. Suasana atau iklim belajar-mengajar harus diciptakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Dengan demikian, yang perlu diperhatikan adalah ketepatan media pembelajaran dalam mengajar yang dipilih disesuaikan dengan tujuan, jenis, dan sifat materi pelajaran dengan kemampuan guru dalam memahami dan melaksanakan pembelajaran tersebut.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah membawa dampak signifikan dalam cara kita mengajar dan belajar. Salah satu teknologi yang populer digunakan dalam pembelajaran interaktif adalah permainan pendidikan, seperti *game kahoot!*. *Game kahoot!* adalah platform permainan berbasis daring yang memungkinkan pengajar untuk membuat kuis, polling, dan diskusi interaktif dalam kelas.

Pengembangan *game kahoot!* yang berbasis pada kearifan lokal menjadi hal yang menarik untuk dieksplorasi, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Game kahoot!* dapat dirancang untuk tidak hanya mengajarkan materi pelajaran, tetapi juga mempromosikan pemahaman akan budaya dan kearifan lokal yang kaya di Indonesia. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat memancing siswa untuk berpikir tingkat tinggi.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi atau lebih umum disebut *High Order Thinking* (HOTS) merupakan kemampuan yang penting dimiliki peserta didik. Menurut Dinni (2018: 170) HOTS adalah kemampuan untuk menghubungkan, memanipulasi, dan mengubah pengetahuan serta pengalaman yang sudah dimiliki secara kritis dan kreatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Salah satu yang termasuk di dalamnya yakni kemampuan berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis adalah salah satu keterampilan inti yang perlu dikembangkan pada siswa sejak

dini. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal dalam *game kahoot!* diharapkan dapat meningkatkan minat serta kemampuan siswa dalam memahami dan menganalisis konten bahasa Indonesia dengan sudut pandang yang lebih luas dan mendalam. Berpikir kritis adalah sebuah proses aktif, proses dimana Anda memikirkan berbagai hal secara lebih mendalam untuk diri Anda, mengajukan pertanyaan untuk diri Anda, menemukan informasi yang relevan untuk diri Anda, dan lain-lain, ketimbang menerima berbagai hal dari orang lain sebagian besarnya pasif (Fisher, 2008). Dengan berpikir kritis, peserta didik akan menjadi lebih percaya diri dalam memperoleh kemampuan berbahasanya seperti menjawab pertanyaan dan beradu argumen dengan orang lain.

Media pembelajaran guru di dalam interaksi pembelajaran sangat menentukan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Mashuri (2019), media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam

Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Sejalan dengan hal ini, menurut (Zaini, 2017) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.

Dalam kurikulum merdeka jenjang sekolah dasar, pembelajaran bahasa Indonesia tidak lagi dimasukkan ke dalam mata pelajaran tematik, melainkan berdiri sendiri. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, dibutuhkan pembelajaran bahasa Indonesia yang bersifat inovatif sehingga siswa mampu memahami pembelajaran lebih baik, memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik, meningkatkan sikap kreativitas siswa,

serta mampu berperan di dalam lingkungan masyarakat.

Pembelajaran yang inovatif adalah pembelajaran dengan memperkenalkan sesuatu yang baru atau berbeda, yang belum dialami sebelumnya. Dalam penciptaan pembelajaran inovatif, yang terpenting adalah kemauan guru untuk membuat belajar menjadi menarik untuk diikuti dan menghilangkan kebosanan peserta didik dalam belajar (Sutikno, 2014).

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada hasil pengamatan terhadap hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menentukan ide pokok dan ide pendukung. Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan sebelum pembelajaran dimulai, mayoritas peserta didik menunjukkan hasil yang masih rendah. Banyak peserta didik yang belum memahami materi menentukan ide pokok dan ide pendukung. Hal ini dapat terlihat dalam diagram kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil *pre-test* di kelas kontrol sebanyak 4 peserta didik

(13%) memiliki nilai sangat rendah, menunjukkan pemahaman awal yang terbatas terhadap materi yang diujikan. Sebanyak 13 peserta didik (44%) memperoleh nilai rendah, sementara 9 peserta didik (30%) berada di kategori sedang. Hanya 4 peserta didik (13%) yang mendapatkan nilai tinggi, menunjukkan bahwa hanya sedikit peserta didik yang memiliki pemahaman yang baik sebelum pembelajaran lebih lanjut. Hasil ini menggambarkan bahwa mayoritas peserta didik memulai dengan pemahaman yang rendah, dengan hanya beberapa peserta yang menunjukkan pemahaman yang lebih baik.

Berdasarkan hasil *pre-test* di kelas eksperimen sebanyak 3 peserta didik (10%) memiliki nilai sangat rendah, menunjukkan pemahaman awal yang terbatas terhadap materi. Sebanyak 13 peserta didik (42%) memperoleh nilai rendah, sementara 14 peserta didik (45%) berada di kategori sedang. Hanya 1 peserta didik (3%) yang mendapatkan nilai tinggi, menunjukkan pemahaman yang baik sebelum pembelajaran lebih lanjut. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki

pemahaman awal yang rendah, dengan sedikit peserta didik yang memiliki pemahaman sedang atau tinggi.

Hasil *pre-test* ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki pemahaman yang kurang tentang materi tersebut. Faktor penyebab rendahnya kemampuan berpikir kritis ini diduga berasal dari beberapa hal. Salah satunya yakni kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, sehingga peserta didik kurang tertarik dan mudah bosan saat menerima pelajaran. Selanjutnya, guru jarang memaparkan kearifan lokal ketika pembelajaran berlangsung. Akibatnya, peserta didik masih kurang mengetahui dan mempelajari berbagai kearifan lokal budaya sekitar tempat tinggalnya. Sedangkan, pada beberapa alur tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV, menuntut peserta didik mampu mempelajari dan memahami kearifan lokal peserta didik itu sendiri. Pendidik belum pernah menemukan media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal. Sehingga, di akhir proses pembelajaran bahasa Indonesia, anak-anak masih sulit untuk memahami pelajaran yang sedang dipelajari, membutuhkan

tenaga yang ekstra agar anak-anak benar-benar memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan situasi di atas, maka penerapan media pembelajaran yang tepat adalah solusi dari hal ini. Dengan berkembangnya teknologi yang serba canggih memberi pengaruh yang cukup besar terhadap pendidikan. Guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif yang beragam, yang dapat mengajak siswa untuk berpikir kritis. Salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan ke siswa yakni media pembelajaran *game kahoot!* berbasis kearifan lokal untuk mata pelajaran bahasa Indonesia.

Game kahoot! merupakan salah satu aplikasi pendidikan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran imteraktif untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. *Game kahoot!* ini menekankan partisipasi yang lebih aktif antara pendidik dan peserta didik, serta hubungan peserta didik dengan teman sekelasnya. Hal ini disebabkan *game kahoot!* menyajikan fitur *game* berupa kuis online yang menumbuhkan daya saing yang

kompetitif terhadap teman sekelasnya dalam menjawab kuis untuk memperoleh poin yang akan muncul setiap siswa selesai memilih jawaban. Kegunaan media pembelajaran *game kahoot!* sangat dibutuhkan berinovasi dengan kemampuan terciptanya siswa antusias pada proses belajar mewujudkan hal yang berkaitan pada teknologi serta multimedia. *Game kahoot!* berguna sebagai media pembelajaran berbasis digital bernuasakan adanya game kuis. *Game kahoot!* bisa digunakan menjadi alat membantu materi disampaikan agar lebih interaktif siswa dan guru. Media ini bisa sebagai dipergunakan pada pembelajaran dengan latihan soal, pengayaan, *pretest* serta *postest* (Sakdah et al., 2021). Pada permainan pembelajaran *game kahoot!* bertujuan untuk penumbuhan perhatian serta dorongan belajar siswa mengenai pemahaman bahan ajar yang disajikan dari guru. Seperti media belajar pada era ini hanya pemanfaatannya pada guru untuk sebatas penyampaian pembelajaran, pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran interaktif masih tidak bisa melaksanakannya (Rejeki et al., 2020).

Pembelajaran bahasa Indonesia pada masyarakat Indonesia yang multikultur sudah seharusnya dilaksanakan dengan pembelajaran yang berbasis multikultur. Salah satu cara pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan pendekatan multikultur adalah dengan melaksanakan pembelajaran berbasis kearifan lokal menggunakan media pembelajaran *game kahoot!*. Pembelajaran bahasa dengan memanfaatkan kearifan lokal akan lebih bermakna dan dapat melestarikan budaya Indonesia mengingat bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada siswa (Alfianto, 2006).

Menurut Sibarani (2012), Kearifan Lokal adalah suatu bentuk pengetahuan asli dalam masyarakat yang berasal dari nilai luhur budaya masyarakat setempat untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat. Kurangnya informasi peserta didik mengenai kearifan lokal daerahnya sendiri, membuat sasaran dalam pembelajaran tidak terlaksana dengan baik, membuat tidak adanya keberadaan serta pemeliharaan dari

generasi penerus mengenai kearifan lokal untuk dipelajari dalam proses pembelajaran maupun penerapan dalam lingkungan sekitar (Chusna, 2019). Untuk itu, pendidik perlu memasukkan materi yang menggunakan kearifan lokal dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik mampu memahami pengetahuan daerah dalam menghadapi perkembangan serta kemajuan pendidikan terhadap ciri khas budaya daerah masing-masing.

Dengan melihat situasi dan kondisi di atas, maka diadakan tindakan berupa penelitian dengan judul “Pengembangan *Game Kahoot!* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia **Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**” oleh peneliti sehingga pembelajaran tidak membosankan, dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir bagi peserta didik. *Game kahoot!* berbasis kearifan lokal diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, meningkatkan pemahaman konsep, dan pada akhirnya meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Game*

kahoot! berbasis kearifan lokal juga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih proaktif dalam mencari solusi dan mengembangkan pengetahuan secara mandiri. Sebagai hasilnya, proses pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan tidak hanya lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan peserta didik di jenjang Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal yang efektif dan menarik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini akan melibatkan beberapa tahap, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga evaluasi *game* yang telah dikembangkan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi dan metode yang tepat dalam mengintegrasikan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Sedangkan, model penelitian yang akan digunakan adalah model ADDIE. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis yang beralamat di Jalan Pulau Air V, Kelurahan Perumnas Way Kandis, Kecamatan Tanjung Senang, Kota Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni teknik tes dan teknik non-tes. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis. Total Populasi sebanyak 91 peserta didik.

Karakteristik populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar berusia 10-11 tahun, memiliki tingkat kemampuan dasar dalam membaca, menulis, dan memahami teks sederhana sesuai dengan kurikulum kelas IV, dan ketersediaan fasilitas belajar yang memadai, seperti ruang kelas, perangkat teknologi, dan dukungan dari guru. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *random sampling* dengan teknik *sampling purposive* dengan menetapkan dua kelas yang terdiri dari kelas IV A

sebagai kelas kontrol sebanyak 30 peserta didik dan kelas IV B sebagai

kelas eksperimen sebanyak 31 peserta didik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil uji normalitas bisa dilihat pada tabel *Tests of Normality* setelah diolah dengan SPSS 30.0. Uji normalitas yang digunakan adalah metode

Kolmogorov-Smirnov (K-S). suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi >0.05 (sig. >0.05)(Field, 2018, p. 357) . Hasil Pengujian dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov (K-S)

Kelas	Kelompok	Kolmogorov-Smirnova		Keterangan Normalitas
		Statistic	Sig.	
Pre test	Kontrol	0.114	0.200*	Normal
	Eksperimen	0.102	0.200*	Normal
Post test	Kontrol	0.136	0.165	Normal
	Eksperimen	0.135	0.160	Normal

Sumber : Data Penelitian diolah menggunakan Software SPSS 300 tahun 2025

Berdasarkan hasil perhitungan normalitas pada tabel di atas maka dapat diketahui informasi bahwa Berdasarkan hasil perhitungan uji Kolmogorov-Smirnova seluruh kelas dan kelompok data penelitian memiliki

nilai signifikansi lebih besar dari 0.05. Maka dapat diputuskan bahwa sebaran data penelitian berdistribusi normal dan dapat digunakan untuk pengujian selanjutnya.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang bertujuan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel yang telah diambil berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Dengan kata lain, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa himpunan data yang sedang diteliti memiliki karakteristik yang sama atau

tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan One-Way Anova dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Data dinyatakan homogen jika nilai Asym. Sig (2-tailed) lebih dari 5% atau 0,05 (Sugiyono, 2022, p. 147).

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Levene Statistic	Sig.	Keterangan
Pre-test	0.112	0.739	homogen
Post test	1.843	0.180	homogen

Sumber : Data Penelitian diolah menggunakan Software SPSS 30.0 tahun 2025

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas pada tabel diatas maka diperoleh informasi bahwa Nilai Sig seluruh kelompok data penelitian Pre-test dan Post test lebih besar dari 0.05, berdasarkan hasil tersebut maka dapat diputuskan data homogen atau data memiliki variansi yang Sama dan dapat digunakan untuk pengujian selanjutnya.

Uji t-test

Independent sample t-test merupakan uji parametrik yang

digunakan untuk mengetahui adakah perbedaan mean antara dua kelompok bebas atau dua kelompok yang tidak berpasangan dengan maksud bahwa kedua kelompok data berasal subjek yang berbeda Jika probabilitas pada t-test menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan antara kedua sampel/grup. Tetapi, jika nilai probabilitas t-test menunjukkan lebih kecil dari 0,05, maka terdapat perbedaan antara kedua sampel/grup (Ghozali, 2021, p. 66)

Tabel Hasil Uji Independent sample t-test

Kelas	Kelompok	Mean	Mean Difference	P value	Keterangan
Pre test	Kontrol	20.70	0.345	0.846	Tidak Signifikan
	Eksperimen	20.35			
Post test	Kontrol	19.80	-3.394	0.048	Signifikan
	Eksperimen	23.19			

Sumber : Data penelitian diolah menggunakan software SPSS 30.0 Tahun 2025

Berdasarkan hasil pengujian Independent sample t-test pada tabel di atas maka dapat diketahui informasi sebagai berikut :

- Kelas Pre-test pada kelompok data Kontrol memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 20.70 dan Eksperimen sebesar 20.35 dengan perbedaan rata-rata nilai (mean difference) antara kelompok tersebut sebesar 0.345 Hasil uji statistik menunjukkan nilai Signifikansi (P value) sebesar **0.846** lebih besar dari 0.05, menunjukkan bahwa perbedaan nilai rata-rata antara Kontrol dan Eksperimen adalah tidak signifikan secara statistik.
- Kelas Post test pada kelompok data Kontrol memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 19.80 dan Eksperimen sebesar 23.19 dengan perbedaan

rata-rata nilai (mean difference) antara kelompok tersebut sebesar -3.394. Hasil uji statistik menunjukkan nilai Signifikansi (P value) sebesar **0.048** lebih kecil dari 0.05, menunjukkan bahwa perbedaan nilai rata-rata antara Kontrol dan Eksperimen adalah signifikan secara statistik. Berdasarkan hasil tersebut terdapat perbedaan yang tidak signifikan pada masing-masing kelompok metode sehingga dapat diputuskan bahwa **Ha diterima** dan **H0 ditolak**.

- Kesimpulan penelitian : pada hasil media pembelajaran *game kahoot!* berbasis kearifan lokal Post test Eksperimen memiliki nilai rata-rata skor 23.19 lebih tinggi dari metode konvensional. Maka dapat diketahui bahwa *game kahoot!* berbasis kearifan lokal mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam proses belajar.

Tabel Uji Kepraktisan Kelas Kontrol Pre-test

Kuesioner	Total	Persentase (%)	Praktikalitas
K_PR1	19	63.3	Cukup Praktis
K_PR2	23	76.7	Praktis
K_PR3	17	56.7	Kurang Praktis
K_PR4	22	73.3	Cukup Praktis
K_PR5	22	73.3	Cukup Praktis
K_PR6	18	60.0	Cukup Praktis
K_PR7	24	80.0	Praktis
K_PR8	17	56.7	Kurang Praktis
K_PR9	21	70.0	Cukup Praktis
K_PR10	20	66.7	Cukup Praktis
K_PR11	23	76.7	Praktis
K_PR12	20	66.7	Cukup Praktis
K_PR13	17	56.7	Kurang Praktis
K_PR14	24	80.0	Praktis
K_PR15	18	60.0	Cukup Praktis
K_PR16	25	83.3	Praktis
K_PR17	18	60.0	Cukup Praktis
K_PR18	26	86.7	Sangat Praktis
K_PR19	21	70.0	Cukup Praktis
K_PR20	25	83.3	Praktis
K_PR21	22	73.3	Cukup Praktis
K_PR22	21	70.0	Cukup Praktis
K_PR23	20	66.7	Cukup Praktis

K_PR24	21	70.0	Cukup Praktis
K_PR25	23	76.7	Praktis
K_PR26	16	53.3	Tidak Praktis
K_PR27	17	56.7	Kurang Praktis
K_PR28	19	63.3	Cukup Praktis
K_PR29	22	73.3	Cukup Praktis
K_PR30	20	66.7	Cukup Praktis
Rataan	20.7	69	Cukup Praktis

Sumber : Data Penelitian diolah menggunakan Mincrosoft Excel tahun 2025

Berdasarkan hasil perhitungan uji Kepraktisan pada tabel di atas maka dapat diketahui informasi bahwa Berdasarkan hasil uji kepraktisan kontrol pre-test diperoleh bahwa sebagian besar kuesioer, yaitu sebanyak 17 item termasuk dalam kategori Cukup Praktis. Selanjutnya, terdapat 6 yang dinyatakan Praktis, 4 Kurang Praktis, 1 Sangat Praktis, dan 1 Tidak Praktis. Secara keseluruhan,

rata-rata nilai kepraktisan yang diperoleh adalah 69%, yang berada dalam kategori Cukup Praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa perangkat yang digunakan telah memenuhi aspek kepraktisan dalam kategori cukup baik, meskipun masih terdapat ruang untuk perbaikan agar dapat mencapai tingkat praktis atau sangat praktis.

Tabel Uji Kepraktisan Kelas Kontrol Post test

Kuesioner	Total	Persentase (%)	Praktikalitas
K_PT1	19	63.3	Cukup Praktis
K_PT2	21	70.0	Cukup Praktis
K_PT3	16	53.3	Tidak Praktis
K_PT4	24	80.0	Praktis

K_PT5	23	76.7	Praktis
K_PT6	16	53.3	Tidak Praktis
K_PT7	23	76.7	Praktis
K_PT8	15	50.0	Tidak Praktis
K_PT9	20	66.7	Cukup Praktis
K_PT10	18	60.0	Cukup Praktis
K_PT11	20	66.7	Cukup Praktis
K_PT12	21	70.0	Cukup Praktis
K_PT13	16	53.3	Tidak Praktis
K_PT14	23	76.7	Praktis
K_PT15	18	60.0	Cukup Praktis
K_PT16	23	76.7	Praktis
K_PT17	17	56.7	Kurang Praktis
K_PT18	26	86.7	Sangat Praktis
K_PT19	21	70.0	Cukup Praktis
K_PT20	24	80.0	Praktis
K_PT21	19	63.3	Cukup Praktis
K_PT22	20	66.7	Cukup Praktis
K_PT23	19	63.3	Cukup Praktis
K_PT24	21	70.0	Cukup Praktis
K_PT25	22	73.3	Cukup Praktis
K_PT26	14	46.7	Tidak Praktis
K_PT27	16	53.3	Tidak Praktis
K_PT28	21	70.0	Cukup Praktis
K_PT29	20	66.7	Cukup Praktis
K_PT30	18	60.0	Cukup Praktis

Rataan	19.8	66	Cukup Praktis
--------	------	----	---------------

Sumber : Data Penelitian diolah menggunakan Mincrosoft Excel tahun 2025

Berdasarkan hasil perhitungan uji Kepraktisan pada tabel di atas maka dapat diketahui informasi bahwa Berdasarkan hasil uji kepraktisan kelas kontrol post-test diperoleh bahwa sebagian besar kuesioner, yaitu sebanyak 18 item termasuk dalam kategori Cukup Praktis. Selanjutnya, terdapat 6 item yang dinyatakan Praktis, 5 item Tidak Praktis, 1 item Kurang Praktis, dan 1 item Sangat Praktis. Secara

keseluruhan, rata-rata nilai kepraktisan yang diperoleh adalah 66%, yang berada dalam kategori Cukup Praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa perangkat yang digunakan telah memenuhi aspek kepraktisan dalam kategori cukup baik, meskipun masih terdapat beberapa item yang dinilai belum praktis, sehingga perlu dilakukan penyempurnaan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas kepraktisan perangkat secara keseluruhan.

Tabel Uji Kepraktisan Kelas Eksperimen Pre-test

Kuesioner	Total	Persentase (%)	Praktikalitas
E_PR1	18	58.1	Kurang Praktis
E_PR2	22	71.0	Cukup Praktis
E_PR3	18	58.1	Kurang Praktis
E_PR4	23	74.2	Cukup Praktis
E_PR5	21	67.7	Cukup Praktis
E_PR6	19	61.3	Cukup Praktis
E_PR7	23	74.2	Cukup Praktis
E_PR8	16	51.6	Tidak Praktis
E_PR9	20	64.5	Cukup Praktis

E_PR10	21	67.7	Cukup Praktis
E_PR11	24	77.4	Praktis
E_PR12	21	67.7	Cukup Praktis
E_PR13	18	58.1	Kurang Praktis
E_PR14	25	80.6	Praktis
E_PR15	17	54.8	Tidak Praktis
E_PR16	24	77.4	Praktis
E_PR17	22	71.0	Cukup Praktis
E_PR18	27	87.1	Sangat Praktis
E_PR19	20	64.5	Cukup Praktis
E_PR20	26	83.9	Praktis
E_PR21	23	74.2	Cukup Praktis
E_PR22	20	64.5	Cukup Praktis
E_PR23	23	74.2	Cukup Praktis
E_PR24	20	64.5	Cukup Praktis
E_PR25	23	74.2	Cukup Praktis
E_PR26	15	48.4	Tidak Praktis
E_PR27	18	58.1	Kurang Praktis
E_PR28	20	64.5	Cukup Praktis
E_PR29	23	74.2	Cukup Praktis
E_PR30	21	67.7	Cukup Praktis
Rataan	21.0	67.8	Cukup Praktis

Sumber : Data Penelitian diolah menggunakan Mincrosoft Excel tahun 2025

Berdasarkan hasil perhitungan uji Kepraktisan pada tabel di atas maka dapat diketahui informasi bahwa Berdasarkan hasil uji kepraktisan kelas eksperimen pre-test diperoleh bahwa sebagian besar kuesioner, yaitu sebanyak 18 item termasuk

dalam kategori Cukup Praktis. Selanjutnya, terdapat 4 item yang dinyatakan Praktis, 3 item Kurang Praktis, 2 item Tidak Praktis, dan 1 item Sangat Praktis. Secara keseluruhan, rata-rata nilai kepraktisan yang diperoleh adalah 67.8%, yang berada dalam kategori Cukup Praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa perangkat yang digunakan

dalam kelompok eksperimen telah memenuhi aspek kepraktisan dalam kategori cukup baik, namun masih diperlukan penyempurnaan pada beberapa item agar kualitas kepraktisannya dapat meningkat ke tingkat praktis atau sangat praktis.

Tabel Uji Kepraktisan Kelas Eksperimen Post test

Kuesioner	Total	Persentase (%)	Praktikalitas
E_PT1	22	71.0	Cukup Praktis
E_PT2	26	83.9	Praktis
E_PT3	24	77.4	Praktis
E_PT4	27	87.1	Sangat Praktis
E_PT5	26	83.9	Praktis
E_PT6	23	74.2	Cukup Praktis
E_PT7	26	83.9	Praktis
E_PT8	19	61.3	Cukup Praktis
E_PT9	22	71.0	Cukup Praktis
E_PT10	22	71.0	Cukup Praktis
E_PT11	27	87.1	Sangat Praktis
E_PT12	24	77.4	Praktis
E_PT13	23	74.2	Cukup Praktis
E_PT14	25	80.6	Praktis
E_PT15	20	64.5	Cukup Praktis

E_PT16	24	77.4	Praktis
E_PT17	21	67.7	Cukup Praktis
E_PT18	26	83.9	Praktis
E_PT19	26	83.9	Praktis
E_PT20	28	90.3	Sangat Praktis
E_PT21	25	80.6	Praktis
E_PT22	26	83.9	Praktis
E_PT23	25	80.6	Praktis
E_PT24	23	74.2	Cukup Praktis
E_PT25	25	80.6	Praktis
E_PT26	22	71.0	Cukup Praktis
E_PT27	18	58.1	Kurang Praktis
E_PT28	25	80.6	Praktis
E_PT29	24	77.4	Praktis
E_PT30	25	80.6	Praktis
Rataan	24.0	77.3	Praktis

Sumber : Data Penelitian diolah menggunakan Mincrosoft Excel tahun 2025

Berdasarkan hasil perhitungan uji Kepraktisan pada tabel di atas maka dapat diketahui informasi bahwa Berdasarkan hasil uji kepraktisan kelas eksperimen post-test diperoleh bahwa sebagian besar kuesioner, yaitu sebanyak 16 item termasuk dalam kategori Praktis. Selanjutnya, terdapat 9 item yang dinyatakan Cukup Praktis, 1 item Kurang Praktis, dan 2 item Sangat Praktis. Secara

keseluruhan, rata-rata nilai kepraktisan yang diperoleh adalah 77.3%, yang berada dalam kategori Praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa perangkat yang digunakan dalam kelompok eksperimen telah memenuhi aspek kepraktisan dengan baik, dan sebagian besar item sudah berada pada tingkat kepraktisan yang tinggi. Namun, tetap ada ruang perbaikan khususnya pada item yang

masih berada pada kategori cukup atau kurang praktis, agar kualitas perangkat semakin optimal.

Tabel N-Gain Score

Kelas	Mean N-Gain (%)	Std. Dev
Eksperimen	62.96%	10.43
Kontrol	38.99%	14.59

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain Score* diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 62.96% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 38.99%. Maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *game kahoot!* berbasis kearifan lokal lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan media konvensional. Artinya, media pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Pengembangan *Game Kahoot!* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Tahap analisis (*Analysis*)

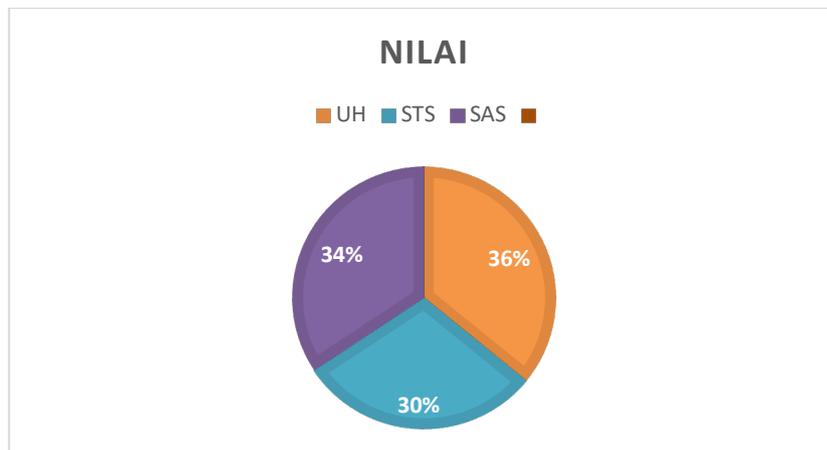
Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi di SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis dan wawancara dengan guru kelas I-VI. Hasil analisis menunjukkan bahwa:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia cenderung monoton dan menggunakan metode konvensional tanpa melibatkan media interaktif.
2. Keterampilan berpikir kritis siswa masih rendah, terlihat dari kesulitan siswa dalam menganalisis isi bacaan, mengajukan pertanyaan, serta menarik kesimpulan.
3. Guru membutuhkan media pembelajaran inovatif yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa, salah satunya dengan memanfaatkan kearifan lokal.

Benar ditemukan adanya minat siswa yang kurang terhadap pembelajaran disebabkan oleh pembelajaran dilakukan dengan pendekatan konvensional. Guru menyajikan materi pelajaran di depan kelas hanya dengan bantuan buku cetak serta menuliskan beberapa materi tambahan di papan tulis. Setelah itu, siswa lebih banyak mengerjakan soal-soal latihan yang panjang dari buku cetak. Berdasarkan

temuan dari pengamatan langsung di kelas selama proses pengajaran, ada siswa yang tidak memahami pelajaran ketika guru menjelaskan isinya. Banyak pula siswa yang merasa bosan dengan pelajaran yang diberikan guru serta beberapa ditemukan siswa yang mengantuk. Selain itu, ada pula siswa yang berbicara dengan temannya dan tidak memperhatikan guru menjelelaskan.

Hal ini dapat dilihat dari nilai Bahasa Indonesia siswa Kelas IV banyak yang masih jauh dari KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Hal ini bisa terlihat dalam nilai rata-rata mata Pelajaran Bahasa Indonesia selama 6 bulan terakhir.



Gambar 1. Nilai Bahasa Indonesia Enam Bulan Terakhir

Dari gambar di atas terlihat bahwa rata-rata nilai Bahasa Indonesia belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Yakni diperoleh skor nilai ulangan harian mendapatkan rata-rata nilai 65 dengan persentase 36% dari 61 siswa. Sumatif Tengah Semester (STS) mendapatkan rata-rata nilai 53,87 dengan persentase 30%.

Selanjutnya Sumatif Akhir Semester (SAS) mendapatkan rata-rata nilai 62,15 dengan persentase 36%. Hal ini masih jauh dari KKTP yang sudah ditetapkan.

Selain itu peneliti memberikan pretes dan postes untuk melihat kondisi hasil berpikir kritis siswa di awal pembelajaran sebelum

digunakan media pembelajaran. Hasil perolehan nilainya sebagai berikut.

Tabel Nilai Siswa Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran

No.	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1.	53	60
2.	47	57
3.	40	53
4.	67	80
5.	60	60
6.	53	56
7.	60	80
8.	67	83
9.	60	60
10.	57	53
11.	57	73
12.	83	60
13.	60	57
14.	60	60
15.	67	47
16.	53	53
17.	53	53
18.	60	60
19.	40	40
20.	50	47
21.	60	57
22.	63	60
23.	57	57
24.	53	50
25.	57	63
26.	63	60
27.	60	53
28.	53	57
29.	57	50
30.	53	47
31.		60
Nilai rata-rata	57,43333	58,25806

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa hasil berpikir kritis siswa masih rendah. Kelas kontrol yang memiliki jumlah siswa sebanyak 30 siswa hanya memperoleh rata-rata nilai yakni 57,43. Sedangkan, kelas eksperimen yang memiliki jumlah siswa sebanyak 31 siswa hanya memperoleh rata-rata nilai yakni 58,25. Hasil analisis ini menjadi dasar penting dalam perancangan *game kahoot!* yang tidak hanya menarik, tetapi juga mengandung unsur kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan siswa serta melatih siswa untuk berpikir kritis.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini akan dirancang kuesioner kelayakan sebagai instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran *game kahoot!* berbasis kearifan lokal. Fase konsep ini juga mencakup pembuatan media pembelajaran *game kahoot!* berbasis kearifan lokal dari tampilannya. Kemudian menyusun materi, instrumen tes, serta jawaban dalam bentuk kuis. Instrumen tersebut akan

divalidasi oleh ahli-ahli dalam bidangnya.

Pada tahap perancangan ini, peneliti mulai:

1. Merancang isi konten *game* berupa soal-soal Bahasa Indonesia yang dikaitkan dengan tarian-tarian daerah yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.
2. Menyesuaikan indikator berpikir kritis seperti kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan membuat kesimpulan ke dalam soal-soal interaktif *game kahoot!*.
3. Mendesain alur permainan agar menarik, interaktif, dan kompetitif dengan pengaturan waktu yang sesuai untuk setiap soal.

Contoh soal yang dikembangkan misalnya berupa cerita pendek tentang tarian-tarian daerah, lalu siswa diminta menganalisis ide pokok dan ide pendukung serta keterkaitan dengan nilai kehidupan sehari-hari.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam pengembangan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal ini,

peneliti mengembangkan produk jadi dari ide-ide atau konsep yang telah dipikirkan untuk pembelajaran di kelas, proses validasi produk dan revisi produk.

Pada tahap ini juga mencakup produksi *game kahoot!* berbasis kearifan lokal dimulai dari penambahan suara, penambahan gambar, dan penyuntingan untuk memastikan materi disampaikan dengan jelas dan menarik.

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai tampilan visual dan aksesibilitas video animasi dalam mendukung proses pembelajaran. Aspek yang dievaluasi mencakup tampilan media, kualitas soal/konten, kesesuaian dengan penggunaan *game kahoot!*, dan aspek teknis. Hasil validasi memperoleh skor rata-rata 92 %, yang mengindikasikan bahwa teks dalam *game* dapat terbaca dengan jelas, ukuran dan jenis huruf yang digunakan sesuai, serta penyajian materi disertai dengan visual yang mendukung pemahaman konsep. Selain itu, petunjuk yang diberikan

dalam video sudah jelas dan mudah diikuti oleh peserta didik. Namun, masih terdapat sedikit catatan mengenai variasi soal seharusnya beragam, jangan monoton hanya pilihan ganda, sebaiknya ada soal benar/salah, puzzle, dan lain-lain agar lebih menarik dan tidak mengganggu fokus peserta didik dalam memahami materi. Selain itu, disesuaikan juga dengan capaian pembelajaran, apakah hanya berbentuk visual, audio, atau audiovisual. Media ini mudah diakses dan menggunakan ilustrasi yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Keefektifan Produk

Keefektifan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal dalam kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat dianalisis melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test kelas control dan kelas eksperimen, serta perhitungan N-Gain. Berdasarkan hasil perhitungan uji Kolmogorov-Smirnova seluruh kelas dan kelompok data penelitian memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0.05. Maka dapat diputuskan bahwa sebaran data penelitian berdistribusi normal dan dapat

digunakan untuk pengujian selanjutnya.

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang bertujuan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel yang telah diambil berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Dengan kata lain, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa himpunan data yang sedang diteliti memiliki karakteristik yang sama atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan One-Way Anova dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Data dinyatakan homogen jika nilai Asym. Sig (2-tailed) lebih dari 5% atau 0,05 (Sugiyono, 2022, p. 147). Berdasarkan hasil pengujian homogenitas diperoleh informasi bahwa Nilai Sig seluruh kelompok data penelitian Pre-test dan Post test lebih besar dari 0.05, berdasarkan hasil tersebut maka dapat diputuskan data homogen atau data memiliki variansi yang sama dan dapat digunakan untuk pengujian selanjutnya.

Berdasarkan hasil Independent Samples Test, uji Levene's Test for Equality of Variances menunjukkan Kelas Pre-test pada kelompok data

Kontrol memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 20.70 dan Eksperimen sebesar 20.35 dengan perbedaan rata-rata nilai (mean difference) antara kelompok tersebut sebesar 0.345 Hasil uji statistik menunjukkan nilai Signifikansi (P value) sebesar **0.846** lebih besar dari 0.05, menunjukkan bahwa perbedaan nilai rata-rata antara Kontrol dan Eksperimen adalah tidak signifikan secara statistik. Kelas Post test pada kelompok data Kontrol memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 19.80 dan Eksperimen sebesar 23.19 dengan perbedaan rata-rata nilai (mean difference) antara kelompok tersebut sebesar -3.394. Hasil uji statistik menunjukkan nilai Signifikansi (P value) sebesar **0.048** lebih kecil dari 0.05, menunjukkan bahwa perbedaan nilai rata-rata antara Kontrol dan Eksperimen adalah signifikan secara statistik. Berdasarkan hasil tersebut terdapat perbedaan yang tidak signifikan pada masing-masing kelompok metode sehingga dapat diputuskan bahwa **Ha diterima**. Maka, pada hasil media pembelajaran *game kahoot!* berbasis kearifan lokal Post test Eksperimen memiliki nilai rata-rata skor 23.19 lebih tinggi dari metode konvensional. Maka dapat diketahui bahwa *game kahoot!*

berbasis kearifan lokal mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain Score diperoleh nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 62.96% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 38.99%. Maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan media konvensional. Artinya, media pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kepraktisan Produk

Berdasarkan hasil uji kepraktisan kontrol pre-test diperoleh bahwa sebagian besar kuesioer, yaitu sebanyak 17 item termasuk dalam kategori Cukup Praktis. Selanjutnya, terdapat 6 yang dinyatakan Praktis, 4 Kurang Praktis, 1 Sangat Praktis, dan 1 Tidak Praktis. Secara keseluruhan, rata-rata nilai kepraktisan yang diperoleh adalah 69%, yang berada dalam kategori Cukup Praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa perangkat yang digunakan telah memenuhi aspek

kepraktisan dalam kategori cukup baik, meskipun masih terdapat ruang untuk perbaikan agar dapat mencapai tingkat praktis atau sangat praktis.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan kontrol post-test diperoleh bahwa sebagian besar kuesioner, yaitu sebanyak 18 item termasuk dalam kategori Cukup Praktis. Selanjutnya, terdapat 6 item yang dinyatakan Praktis, 5 item Tidak Praktis, 1 item Kurang Praktis, dan 1 item Sangat Praktis. Secara keseluruhan, rata-rata nilai kepraktisan yang diperoleh adalah 66%, yang berada dalam kategori Cukup Praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa perangkat yang digunakan telah memenuhi aspek kepraktisan dalam kategori cukup baik, meskipun masih terdapat beberapa item yang dinilai belum praktis, sehingga perlu dilakukan penyempurnaan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas kepraktisan perangkat secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan eksperimen pre-test diperoleh bahwa sebagian besar kuesioner, yaitu sebanyak 18 item termasuk dalam kategori Cukup Praktis. Selanjutnya, terdapat 4 item yang dinyatakan Praktis, 3 item

Kurang Praktis, 2 item Tidak Praktis, dan 1 item Sangat Praktis. Secara keseluruhan, rata-rata nilai kepraktisan yang diperoleh adalah 67.8%, yang berada dalam kategori Cukup Praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa perangkat yang digunakan dalam kelompok eksperimen telah memenuhi aspek kepraktisan dalam kategori cukup baik, namun masih diperlukan penyempurnaan pada beberapa item agar kualitas kepraktisannya dapat meningkat ke tingkat praktis atau sangat praktis.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan eksperimen post-test diperoleh bahwa sebagian besar kuesioner, yaitu sebanyak 16 item termasuk dalam kategori Praktis. Selanjutnya, terdapat 9 item yang dinyatakan Cukup Praktis, 1 item Kurang Praktis, dan 2 item Sangat Praktis. Secara keseluruhan, rata-rata nilai kepraktisan yang diperoleh adalah 77.3%, yang berada dalam kategori Praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa perangkat yang digunakan dalam kelompok eksperimen telah memenuhi aspek kepraktisan dengan baik, dan sebagian besar item sudah berada pada tingkat kepraktisan yang tinggi. Namun, tetap ada ruang perbaikan

terutama pada item yang masih berada pada kategori cukup atau kurang praktis, agar kualitas perangkat semakin optimal.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan *Game Kahoot!* Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar", dapat disimpulkan bahwa : Peserta didik kelas IV mencapai nilai jauh dari KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) akibat minimnya pemahaman konseptual dan metode pembelajaran yang konvensional. Media pembelajaran dengan menggunakan *game* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Hasil uji coba menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan dan pemahaman peserta didik, menjadikan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Proses validasi dilakukan untuk memastikan kualitas *game* sebagai media pembelajaran yang efektif. Validasi melibatkan ahli materi,

bahasa, serta ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk *game* layak digunakan dengan dilakukan revisi. Beberapa revisi dilakukan untuk meningkatkan kejelasan tampilan dan bahasa agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, sehingga efektivitas pembelajaran meningkat.

Penelitian ini membuktikan bahwa *game kahoot!* berbasis kearifan lokal efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian, *game* ini terbukti membantu peserta didik memahami materi lebih baik dibandingkan metode konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

Agus N Cahyo. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual Dan Terpopuler*. Jogjakarta: Divapres.

Agustina, Eka S. 2017. *Paradigma Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka*.

Akhadiyah, S dkk. (1994). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

Al Musafiri, M. R., Utaya, S., & Astina, K. I. (2016). Potensi Kearifan Lokal Suku

Using Sebagai Sumber Belajar Geografi SMA Di Kabupaten Banyuwangi.

Teori, Penelitian, dan Pengembangan. Hal 2040-2046.

Alfianto, Achmad. 2006. Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah, *Metamorfosis, Ulat Menjadi Kepompong*. (Online). Tersedia: Ali, Muhammad. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *Pernik Jurnal Paud*. Vol 3 No. 1.

Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi

Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan*

Aplikasi Pendidikan Fisika, 6(1), 135-137.

Arends, R. I. (2012). *Learning to teach ninth edition* (9th ed.). New Britain, USA Library of Congress Cataloging.

Arif, Dimas SF, dkk. 2020. *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis*

- Matematis Pada Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Pembelajaran Interaktif dan Google Classroom*. Seminar Nasional Pascasarjana 2020.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atmazaki. 2013. *Mengungkap Masa Depan: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Konteks Pengembangan Karakter Cerdas*. Makalah. Padang: UNP.
- Azizah, Mira, dkk. 2018. Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 35 Nomor 1.
- Batubara, Hamdan Husein. 2021. *Media Pembelajaran Digital*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Becker, L. A. (University of C. (2015). Effect Size (ES). *Dictionary of Statistics & Methodology*, 1993.
- BNSP. 2007. Kegiatan Penilaian Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah. *Bulletin 1 (II)*. Hlm. 1-24.
- Borg, W.R and Gall, M.D. 2003. *Educational Research: An Introduction 4th Edition*. London: Longman Inc.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Vol. 722. New York: Springer Science & Business Media.
- Cahya, D. K. (2021). *Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)*.
- Chusna. 2019. Modul Pendamping Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Blitar di Kelas IV SD. *Indonesian Journal of Primary Education*. Vol. 3 No.1.
- Creswell, J. W. (2012). *Qualitative research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research (4th ed.)*. Boston, MA: Pearson Education, Inc.
- Creswell, J. W. of F. M. U. of M. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. In SAGE Publications, Inc. (5th ed., Issue 2).

- Dick, W., Carey, L. & Carey, J.O. 2015. *The Systematic Design of Instruction. eight edition.* New York: Pearson.
- Dinni, Husna Nur. 2018. HOTS (*High Order Thinking Skill*) dan Kaitannya dengan Kemampuan Literasi Matematika. *Prisma 1 UNNES.* 170-176.
- Ditta, Z.M., Irawati, M.H. & Susilowati, S. 2019. Developing Manual Book of Household Wet Waste Composting Experiment by Using Decayed Pineapple Essence Starter for Environment/Climate Changing and Waste Recycling Topic of X Graders Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 24 (2) : 79-84.* Edisi Kedua. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2006. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Ennis, Robert.H. 2011. *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities. Emeritus Professor, University of Illinois Last Revised, May, 2011.* Becker, L. A. (University of C. (2015). Effect Size (ES). *Dictionary of Statistics & Methodology,* 1993. <https://doi.org/10.4135/9781412983907.n624>
- Fisher, Alec. 2008. *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar.* Erlangga: Jakarta.
- Gantini, Tuti. Kearifan Lokal Dalam Metode Pengukuran Ketahanan Pangan (Local Wisdom Of Measurement Food Security Method). *Journal of Majalah Ilmiah UNIKOM.* Vol.13 No. 2.
- Hadinugrahaningsih, Triyatama. 2017. *Keterampilan Abad 21 dan STEAM (science, technology, engineering, art and mathematics) Project Dalam Pembelajaran Kimia.* Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Hartati. (2013). *Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia. Doctoral Dissertation,* UIN Sunan Gunung Djati Bandung)., 5–24.
- Hidayah, R., Salimi, M., & Susiani, T. S. (2017). *Critical Thinking: Konsep dan Indikator Penilaian.* *Jurnal Taman Cendekia, 1(2).*
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N.,

- Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik)* (Efitra & Sapriano (eds.); Maret 2023). PT. Soenpedia Publishing Indonesia.
- Ismail, M., & Mohammad, J. (2017). Kahoot: a promising tool for formative assessment in medical education. *Education in Medicine Journal*, 9(2).
- Kemendikbud. (2016). Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah. Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2022. *Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut Fase F*.
- Kurniawan, M. W. & Wuri W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ppkn. *Jurnal Civics*, 14, 10-22.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B., (2011). Media Pembelajaran Manual dan Digital.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B., (2013). Media Pembelajaran Manual dan Digital.
- Licorish, S. A., George, J. L., Owen, H. E., & Daniel, B. (2017). "Go kahoot!" *Enriching classroom engagement, motivation and learning experience with games. In Proceedings of the 25th International Conference on Computers in Education, ICCE 2017 - Main Conference Proceedings.*
- Lidinillah, D. A. M. (2018). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 1, 1-8.
- Martikasari, K. (2018). Kahoot: Media Pembelajaran Interaktif Dalam Era Revolusi Industri 4.0. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.19>
- Martyanti, Adhetia. 2018. Etnomatematika: Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Budaya Dan Matematika. *Indonesia Mathematics Education Vol 1*. No. 1.

- Mashuri, S. (2019). Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia is licensed under A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License*. Volum 5 Nomor 2.
- Mastiah, Siti, dkk. 2018. Analysis Of Student Critical Thinking Through Learning Model Advance Organizer On Material Electrolyte And Nonelectrolyte Solutions. *Journal of Bivalen: Chemical Studies Journal*. Vol. 1, No. 2.
- Mohammad, Marwah M. dkk. 2021. Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Volume 7, No. 3*. 10.31949/educatio.v7i3.1324.
- Muhammad Yaumi. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Mungmachon, R. 2012. *Knowledge and local wisdom : Community Treasure, International Journal of Humanities and social Sciences*. Vol. 2 No. 13.
- Noermanzah. 2019. *Bahasa sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian. Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019*.
- Nufus H, dkk. 2020. Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Memecahkan Masalah Geometri. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia is licensed under A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License*. Volum 5 Nomor 2.
- Nurul Azizah Muhtar, Akhmad Nugraha, R. G. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Information Communication and Technology (ICT). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 23–24.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar. Surakarta.
- Kocakoyun. dkk. 2017). Determination of University Students' Most Prefeed Mobile Application for Gamificstion. *World. Educ. Tecknol. Curr*. Issue. 9.
- Rahmat sinaga, B. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Dengan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Kode: Jurnal Bahasa*, 7(1), 79–88.

- <https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113>
- Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., I wis& Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343.
- Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz Atau Kahoot, Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(3), 78-86.
- Septikasari, M. (2018) *Status Gizi Anak dan Faktor Yang Mempengaruhi*. 1st edn. Yogyakarta: UNY Press.
- Sibarani, Robert. 2012. *Kearifan Lokal: Hakikat, Peran, dan Metode Tradisi*. Lisan. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- Smaldino, et al. 2014. *Penelitian R & D dalam Bidang Teknologi Pendidikan*. Indonesia Emas Group: Bandung.
- Sudjana, Nana. 2019. *Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. ALFABETA.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiawati, dkk. 2023. Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)* Vol.1, No.4.
- Suryani, Nunuk., Achmad Setiawan,. &Aditin Putra. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryanto, A., dkk. (2009). *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Sutikno, M Sobri. 2014. *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Holistica: Lombok.
- Safitri, A. (2018). *Pengaruh Pertumbuhan Perusahaan, Profitabilitas, Likuiditas, Leverage, Dan Ukuran Perusahaan Terhadap Opini Going Concern*. Vol. 1, Hal. 2, ISSN : 0189-8939
- Sbayne B. Piasta, L. M. J. (2012). *Encyclopedia of Research Design Cohen ' s d Statistic Calculation of Cohen ' s d Statistic*. 181–186. <https://doi.org/https://doi.org/10.4135/9781412961288>
- Tarigan. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa: Bandung.
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Junal Komunikasi Pendidikan*. (Vol. 2)(No. 2).
- Wafiqni, Nafia dan Siti Nuraini. 2018. Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2)
- Widiasworo, E. (2018). *Strategi pembelajaran edu tainment berbasis karakter* (1st ed.). Yogyakarta, Indonesia: Ar-Ruzz Media.
- Wulandari AP, dkk. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. Volume 05, No. 02.
- Zaini Hisyam, Beramawy Munthe, Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: CTSD (Center for Teaching Staff Development) Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. 2011.